初音ミク
HATSUNE MIKU
Project DIVA f

Manual de Instrucciones

初音ミク
HATSUNE MIKU
Project DIVA f

Índice

Personajes.....3
Controles.....5
Cargar Archivos MP3.....10
Rhythm Game (Juego de ritmo).....11
Customization (personalizar).....20
Diva Room (Sala Diva).....23
Shop (tienda).....29
AR Mode (modo Realidad aumentada).....30
Records (estadísticas).....33
Other (otros).....35
Edit Mode (modo edición).....37
Network (Red).....55
Contenido adicional.....61

✱ A excepción de algunos modos, las funciones en red del sistema de entretenimiento portátil PlayStation®Vita podrían quedar inactivas de manera ocasional. Si esto ocurriera, aparecerá una alerta en la pantalla. Vuelve a la pantalla LiveArea™ para volver a conectarte.

Ilustraciones de KEI

3 PERSONAJES

Hatsune
Miku

Kagamine
Rin

Kagamine
Len

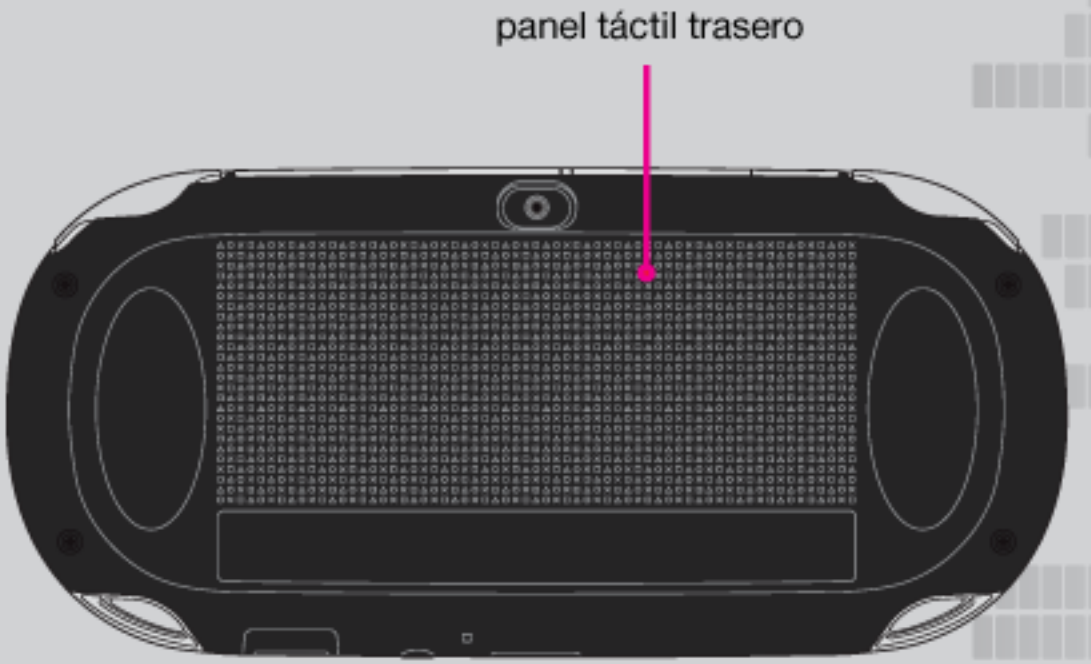
4 PERSONAJES

Megurine Luka

Kaito

Meiko

5 CONTROLES



✱ Puedes determinar la función del panel táctil trasero durante un Rhythm Game (juego de ritmo) en “Other” (otros), en la página 35.

6 CONTROLES

Controles del menú

Usa los botones de dirección para seleccionar las opciones del menú, o toca/desliza sobre la pantalla táctil de tu sistema PlayStation®Vita para realizar la selección.

Consulta las siguientes secciones para ver los controles del juego:
- Rhythm Game (Juego de ritmo) ➜ pág. 11
- Edit Mode (modo edición) ➜ pág. 37
- Network (Red) ➜ pág. 55

7 CONTROLES

Otros controles

Botones de dirección	Realizar selección / Mover cursor
Joystick izquierdo	Mover cámara o cursor en la Diva Room (Sala Diva) y otras pantallas
Joystick derecho	Usar zoom en la Diva Room (Sala Diva) y otras pantallas
Botón ⊗	Confirmar selección
Botón ○	Cancelar / Volver a la pantalla anterior
Botón START	Empezar a jugar (pantalla del título) / Pausar partida
Botón R	Cambiar de selección / pestaña
Botón L	Cambiar de selección / pestaña

* Ten en cuenta que los controles cambiarán dependiendo del modo de juego. Echa un vistazo a los consejos que aparecen en la parte inferior de cada pantalla para ver qué otros controles puedes usar.

8 CONTROLES

Empezar a jugar

Pulsa el botón START en la pantalla del título y selecciona “NEW GAME” (nueva partida) o “LOAD GAME” (cargar partida) para empezar a jugar. En el Home Menu (menú principal), selecciona el modo al que quieras jugar.

Rhythm Game (Juego de ritmo) (pág. 11)

Diva Room (Sala Diva) (pág. 23)

Shop (tienda) (pág. 29)

Edit Mode (modo edición) (pág. 37)

AR Mode (modo Realidad aumentada) (pág. 30)

Network (Red) (pág. 55)

Records (estadísticas) (pág. 33)

Other (otros) (pág. 35)

Obtener capturas de pantalla

Algunos modos de juego te permiten tomar capturas de pantalla. Pulsa el botón PS y el botón START a la vez para guardar la captura en tu tarjeta de memoria; esta tendrá formato JPEG. En el AR Mode (modo realidad aumentada), podrás tomar las capturas de pantalla pulsando el botón R.

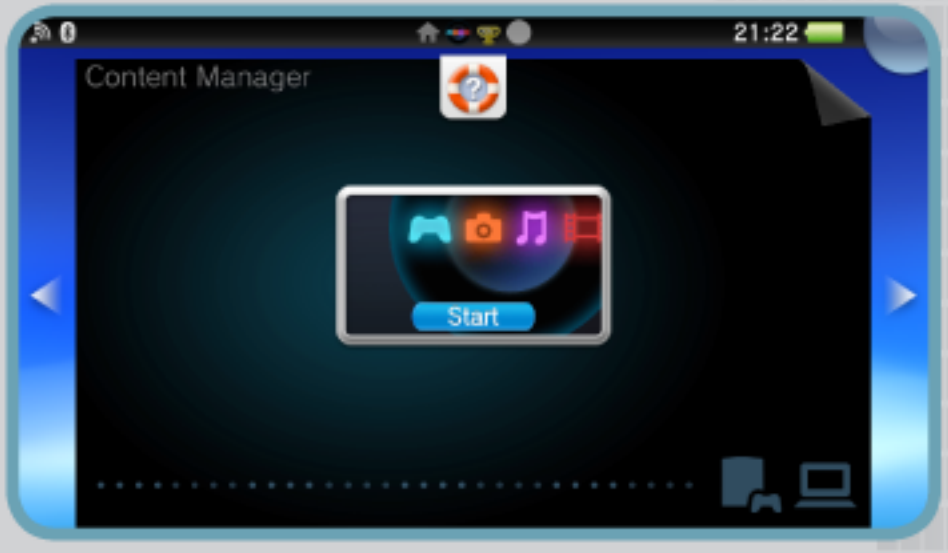
VER CAPTURAS DE PANTALLA

Para ver las capturas de pantalla, pulsa el botón PS para abrir la pantalla de inicio y selecciona “Fotos”.

* Pulsar el botón PS y el botón START a la vez para obtener una captura de pantalla es una función del sistema PlayStation®Vita y podría cambiar en futuras actualizaciones del sistema.

10 CARGAR ARCHIVOS MP3

En algunos modos podrás cargar tus propias pistas MP3.



Usar MP3

Puedes guardar archivos MP3 en tu tarjeta de memoria a través del “Gestor de contenido”, en la pantalla de inicio del sistema PlayStation®Vita. Para más información sobre cómo usar el “Gestor de contenido” y otras funciones del sistema PlayStation®Vita, consulta la guía del usuario (http://manuals.playstation.net/document/es/psvita/index.html).
Este juego solo puede abrir archivos de datos con formato “MPEG-1 Audio Layer 3” (MP3). Los archivos MP3 que puedas reproducir aparecerán en la Diva Room (Sala Diva), Edit Mode (modo edición), etc., dentro del juego.

* Utiliza los archivos MP3 bajo tu propia responsabilidad. SEGA no se hace responsable de ningún daño o pérdida de datos causado por un mal uso.

11 RHYTHM GAME (Juego de ritmo)

El Juego de ritmo cuenta con tres variaciones.

TUTORIAL

Te enseña a jugar al Juego de ritmo. Recomendado si es la primera vez que juegas.

RHYTHM GAME (juego de ritmo)

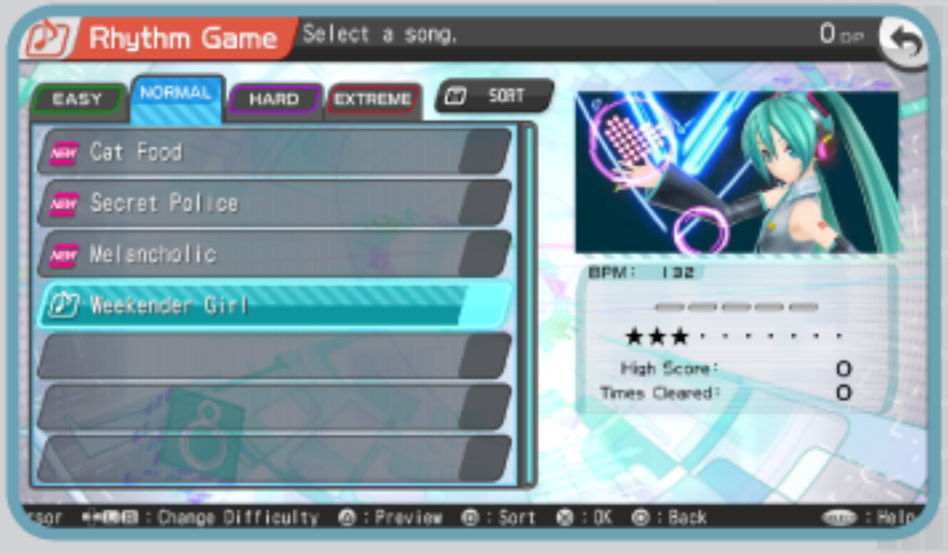
Elige una canción para jugar. Cuantas más canciones superes, más canciones serán desbloqueadas y podrás elegir más niveles de dificultad.

EDIT PLAY (juego editado)

Juega usando datos de edición creados por ti o descargados. Esta opción solo estará disponible cuando tengas datos de edición guardados.

12 RHYTHM GAME (Juego de ritmo)

Rhythm Game (juego de ritmo)



Selecciona una pestaña para elegir la dificultad y luego elige la canción de la lista a la que quieras jugar. Desliza por la pantalla táctil o usa los botones de dirección para navegar por la lista.

Pulsa el botón ■ para ordenar las canciones por nombre o dificultad, y pulsa el botón △ para escuchar la canción seleccionada.

DIFICULTAD

Superar una canción en nivel NORMAL desbloqueará el nivel HARD (Difícil). Superar el nivel HARD desbloqueará el nivel EXTREME (Extremo).

13 RHYTHM GAME (Juego de ritmo)

Elige una canción para ver el siguiente menú:

CUSTOMIZE (personalizar)

Aquí podrás cambiar y combinar el vestuario y accesorios de tus personajes como más te guste. Las prendas se compran usando Diva Points (DP) (puntos de diva).

WATCH VIDEO (ver vídeo)

Podrás ver los vídeos de las canciones que hayas superado con una calificación STANDARD o superior.

START (COMENZAR)

Selecciona “YES” (sí) en el mensaje mostrado para pasar a la pantalla inicial. Aquí podrás usar “Rhythm Game Items” (objetos del juego de ritmo) y personalizar el sonido de los botones.

Rhythm Game Items (objetos del juego de ritmo): objetos que pueden ayudarte a superar partes complicadas del juego o añadir dificultad al juego. Usa DP (puntos de diva) para usar uno de estos objetos en una canción. Los efectos del objeto se aplicarán automáticamente.

14 RHYTHM GAME (Juego de ritmo)

Pantalla de juego

❶ **Score (Puntuación):** ganarás puntos en función de tu sincronización y la longitud de tus combos.

❷ **Objetivos**

❸ **Icono de melodía**

❹ **Grado de sincronización y n.° de combos:** hay cinco niveles de grados de sincronización: COOL (genial) / GOOD (bueno) / SAFE (normal) / BAD (malo) / AWFUL (fatal).
Los grados COOL y GOOD van creando tu combo, ¡pero ojo, pues los grados por debajo de BAD vacían el indicador de energía de la canción!

✱ Si pulsas el botón incorrecto en el momento adecuado (COOL, GOOD, etc., rojos y negros), obtendrás el grado SAFE (o inferior), lo que te romperá el combo.

❺ **Indicador de energía de la canción:** este indicador se llena o vacía según tus grados de sincronización. Si este indicador llega a cero, se terminará la canción.

15 RHYTHM GAME (Juego de ritmo)

❻ **Indicador de grado:** esta barra crecerá y cambiará de color dependiendo de tus grados de sincronización.

LOUSY (PÉSIMO) → STANDARD (NORMAL) → GREAT (FANTÁSTICO) → EXCELLENT (EXCELENTE) → PERFECT (PERFECTO)

❼ **Objeto en uso:** te muestra el Rhythm Game Item (objeto del juego de ritmo) que has seleccionado al empezar a jugar. ¡Estos objetos pueden echarte una mano al jugar o incluso hacer que una canción sea más difícil!

Cómo jugar

Los iconos de melodía entrarán desde los lados de la pantalla una vez hayan aparecido ○, ✕ u otros objetivos. Pulsa el botón de acción correspondiente cuando el icono de melodía alcance el objetivo. Cuando aparezca un icono ☆, frota la pantalla con el dedo cuando la estrella llegue a su objetivo.

Si fallas un objetivo, tu indicador de energía de la canción descenderá y la voz de tu personaje empezará a quebrarse. Si el indicador llega a cero, serás eliminado (DROP X OUT) y la partida llegará a su fin.

16 RHYTHM GAME (Juego de ritmo)

DAR AL OBJETIVO

Los iconos de melodía alcanzarán su objetivo justo cuando la barra de sincronización (a la derecha) apunte directamente hacia arriba. Pulsa el botón o frota la pantalla táctil en el momento justo para dar al objetivo.

OBJETIVOS NORMALES

Los iconos de la derecha volarán hacia los objetivos desde cualquier dirección.

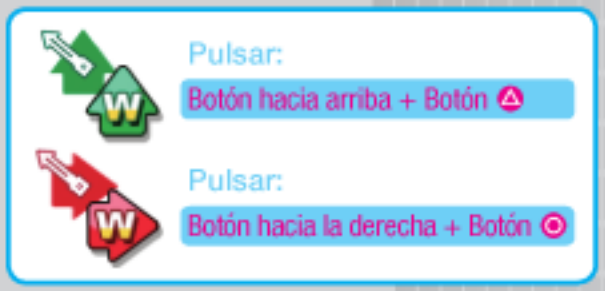
Puedes usar los botones de dirección en lugar de los botones de acción o en combinación con los mismos. Por ejemplo, puedes dar a un objetivo ○ con el botón ◉ o con el botón hacia la derecha. A veces habrá muchos objetivos a los que tendrás que dar rápido en un combo... Si este es el caso, intenta alternar entre los botones de dirección y los botones de acción, como por ejemplo el botón ◉ y el botón hacia la derecha.

17 RHYTHM GAME (Juego de ritmo)

Objetivos dobles y objetivos largos

OBJETIVOS DOBLES

Para los objetivos dobles, como los que se muestran a la derecha, pulsa el botón de dirección y el botón de acción indicados a la vez en el momento en que el icono de melodía alcanza su objetivo.



OBJETIVOS LARGOS

Cuando veas un icono como este, pulsa el botón correspondiente cuando alcance su objetivo y mantén pulsado hasta que llegue el segundo icono.

- La barra de sincronización de estos iconos de melodía tiene dos manecillas. Mantén pulsado el botón correspondiente cuando la primera apunte hacia arriba y suéltalo cuando la segunda apunte hacia arriba.

18 RHYTHM GAME (Juego de ritmo)

Objetivos frotables

Cuando un icono ☆ llegue a su objetivo, “frota” la pantalla táctil con la punta de tu dedo como si fueras un pinchadiscos. No tienes que frotar sobre el icono ☆ —puedes frotar en cualquier lugar de la pantalla con tal de que tu sincronización sea precisa. Si se acercan varias estrellas, prueba a frotar a izquierda y derecha alternativamente.

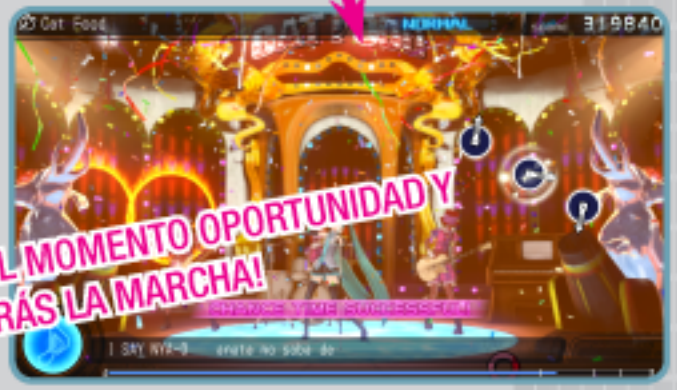
Technical Zone (zona técnica)

En la zona técnica, tu objetivo es superar una sección aún más difícil de la canción sin perder tu combo. La cantidad de notas restantes aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla. Si sigues obteniendo grados COOL (genial) o GOOD (bien), la cantidad de notas restantes se irá reduciendo. Por otro lado, si rompes el combo, fracasarás en la zona técnica. Cuando “Notes left” (notas restantes) llegue a cero, verás aparecer “COMPLETE” (completado) en pantalla y recibirás una puntuación de bonficación y una bonificación para tus puntos de grado.

19 RHYTHM GAME (Juego de ritmo)

Chance Time (momento oportunidad)

Cuando el marco de la parte superior e inferior de la pantalla cambie durante una canción, significará que has entrado en “Chance Time” (el momento oportunidad). En esta sección de la canción, el indicador de energía de la canción permanecerá inalterable y podrás conseguir una buena puntuación de bonificación. Además, si consigues llenar el indicador ☆ al máximo y frotar en el Chance Target (objetivo de oportunidad final, la estrella amarilla grande) con un grado GOOD o superior, verás un evento de animación extra y conseguirás una bonificación para tus puntos de grado. Cuanto más altos sean estos puntos de grado, más alto será tu Clear Grade (grado de superado) final (EXCELLENT (excelente), GREAT (fantástico) , etc.).



20 CUSTOMIZATION (personalizar)

Después de elegir una canción, selecciona “CUSTOMIZE” (Personalizar) para personalizar la apariencia de tu personaje. Aquí podrás elegir qué personajes y componentes quieres usar para cada canción.

Select Module (seleccionar componente)

Elige un componente de la lista. Además de componentes que cambian la apariencia general de tu personaje, puedes elegir diferentes objetos de personalización para la cabeza, espalda y otras partes. Los componentes y objetos de personalización se pueden comprar en la Shop (Tienda). Desbloquearás más objetos a medida que progreses en el juego.

✱ Algunas canciones tienen un espacio para un personaje invitado. No podrás editarlo hasta que tengas los componentes apropiados.

21 CUSTOMIZATION (personalizar)

Part Selection Menu (menú de selección de partes)

PREVIOUSLY USED MODULE (componente usado previamente)

Cambia al componente que usaste la última vez.

SWITCH (cambiar)

Usa esta opción para cambiar entre el personaje VOCAL (cantante) y GUEST (invitado) en las canciones con más de un personaje. El icono de la cara aquí mostrada indica el personaje predeterminado para cada canción.

RECOMMENDED SET (equipo recomendado)

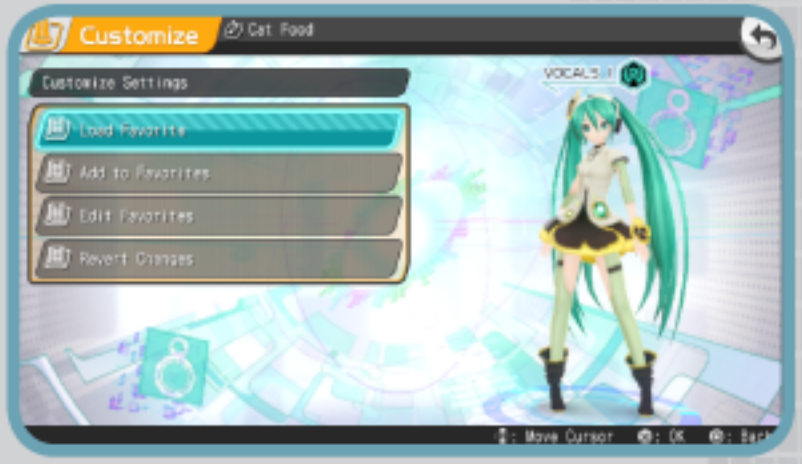
Algunas canciones tendrán componentes recomendados por anticipado. Elige esta opción para probarlos.

SET DEFAULT (volver a predefinidos)

Restablece los componentes predeterminados de todos los personajes.

22 CUSTOMIZATION (personalizar)

Customize Settings (opciones del menú personalizar)



LOAD FAVORITE (cargar favorito)

Carga combinaciones de componentes y objetos de personalización que hayas marcado como favoritos.

ADD TO FAVORITES (añadir a favoritos)

Esta opción te permite añadir tus componentes y objetos de personalización actuales a la lista de Favoritos. Selecciona un espacio “NO_DATA” (sin datos), pon un nombre a tu equipo y guarda. Si seleccionas un espacio con un equipo guardado, sobrescribirás su contenido.

EDIT FAVORITES (editar favoritos)

Usa esta opción para cambiar el orden de personalizaciones de favoritos.

REVERT CHANGES (deshacer cambios)

Devuelve los valores predeterminados a tus componentes. Opción no disponible en Edit Mode (modo Edición).

23 DIVA ROOM (Sala Diva)

Los personajes pasan su tiempo libre en su Diva Room. Pásate por ella para pasar el rato y decorar las habitaciones con el estilo que más te guste. Presta atención a la barra de afinidad de la parte inferior derecha, que cambia dependiendo de la comunicación, los regalos y los objetos de evento que compartas con los personajes.

Toca el personaje para entrar en el Communication Mode (modo de comunicación). Aquí podrás hacer lo siguiente:

TOCAR

Acaricia la cara y el pelo de tu personaje para ver cómo reaccionan. Cuida tus modales, los personajes responden de forma diferente dependiendo de dónde toques, ¡y puede que incluso se enfaden!

MINIJUEGOS

Cuando conozcas más a los personajes, ¡puede que te inviten a pasarlo bien en algún minijuego!

24 DIVA ROOM (Sala Diva)

Room Menu (menú de la sala)

Pulsa el botón △ para abrir el menú de la sala.

REMODEL (remodelar)

Selecciona un tema y muebles para personalizar la apariencia de la sala.

CUSTOMIZE (personalizar)

Elige los componentes que tu personaje usará en su sala.
Consulta CUSTOMIZATION (personalizar, pág. 20) para más información.

ITEM EVENT (objetos de evento)

Mira los objetos de evento que pueden aparecer dependiendo de los objetos que hayas colocado en la habitación. No todos los objetos provocan un evento.

25 DIVA ROOM (Sala Diva)

GIFTS (regalos)

Regala caprichos y objetos a tus personajes. Los puedes comprar en la tienda.

GADGETS (aparatos)

Al comprar algunos objetos para la sala, desbloquearás estos aparatos. Estos objetos tienen funciones divertidas y útiles, ¡pruébalos!

Alarm Clock (despertador): hará sonar la canción que elijas, a la hora que elijas. Puedes seleccionar también los MP3 guardados en tu tarjeta de memoria (pág. 10).

Kitchen Timer (reloj de cocina): pon una alarma que sonará después de cierto tiempo.

* Si sales de la Diva Room o apagas el sistema PlayStation®Vita con estos gadgets configurados se perderá la configuración. Del mismo modo, si pulsas el botón PS para entrar en la pantalla LiveArea™ o pulsas el botón de encendido para acceder al modo espera se desactivarán ambos.

26 DIVA ROOM (Sala Diva)

Jukebox (tocadiscos): escucha una canción o crea una lista de reproducción. Crea una “New playlist” (nueva lista de reproducción) la primera vez que lo utilices y elige un nombre para la lista. Selecciona la lista y pulsa el botón ⊗ para editarla. Ahora podrás añadir canciones.

—Menú de la lista de reproducción—

- **Edit (editar)**
  Añade o elimina canciones de la lista de reproducción seleccionada.
- **Play (reproducir)**
  Reproduce las canciones de la lista. También podrás activar Shuffle (aleatorio), Repeat song (repetir) y Repeat All (repetir todas).
- **Change Name (cambiar nombre)**
  Cambia el nombre de una lista de reproducción.
- **Delete (borrar)**
  Borra la lista actual. Una vez borrada no podrás recuperarla.

27 DIVA ROOM (Sala Diva)

TV: registra tus vídeos favoritos en una lista de reproducción y podrás verlos en orden. Los componentes que has usado más recientemente en el Rhythm Game serán los que aparezcan en estos vídeos.

Game Console (créditos): consulta los créditos del juego.

Art Gallery (galería de arte): pulsa el botón ✕ para ver las pantallas de carga y los vídeos que has desbloqueado. Puedes definir las ilustraciones que te gusten como pantalla de carga pulsando el botón ■. Ten en cuenta que a medida que progreses en el juego, las nuevas ilustraciones desbloqueadas podrían mostrarse en vez de las seleccionadas. Pulsa el botón △ y selecciona “Set in Room” (mostrar en sala), para mostrar la ilustración seleccionada en el monitor de la Diva Room.

28 DIVA ROOM (Sala Diva)

EVENT COLLECTION (colección de eventos)

Consulta la lista de eventos que has desbloqueado en la sala.

AFFINITY (afinidad)

Consulta la afinidad actual de cada personaje. Podrás subir el nivel de su afinidad con Gifts (regalos) y usando Communication Mode (modo de comunicación). Se desbloquearán nuevos objetos a medida que subas de nivel la afinidad de un personaje.

SWITCH ROOMS (cambiar sala)

Cambia de habitación. Ten en cuenta que esta opción solo se desbloqueará tras completar ciertos requisitos del juego.

29 SHOP (tienda)

En la tienda podrás usar Diva Points (DP) para comprar componentes y objetos de la sala.

MODULES / CUSTOMIZATION ITEMS (componentes y objetos de personalización)

Compra componentes y objetos de personalización para cambiar la apariencia de tus personajes. Una vez comprados podrás usarlos siempre que quieras.

ROOM ITEMS (objetos de la sala)

Compra muebles y otros objetos para personalizar tus salas. Para comprar más de un objeto, usa los botones de dirección o toca los símbolos + y – que aparecen en la pantalla táctil para incrementar o reducir la cantidad que deseas comprar.

GIFT ITEMS (regalos)

Compra regalos para dárselos a los personajes en sus salas. Usa los botones de dirección o toca los símbolos + y – que aparecen en la pantalla táctil para incrementar o reducir el número de regalos.

30 AR MODE (modo Realidad aumentada)

Disfruta de actuaciones en directo y haz capturas de pantalla.

Para usar este modo necesitas AR Live Marker (marca de realidad aumentada del AR Live). Puedes obtenerla en http://miku.sega.jp/f/en/. La página web solo está disponible en ingles.

AR Live (realidad aumentada en directo)

Disfruta de una actuación en directo usando los objetos a tu alrededor como escenario. Elige una canción y escanea la AR Live Marker (marca de realidad aumentada del AR Live) con la cámara trasera. Coloca la marca de realidad aumentada a unos 30 cm de la cámara trasera. Su posición quedará establecida con más precisión si hay objetos a su alrededor. La precisión del mapeado se mide por el número de palitos brillantes mostrados en la pantalla. También puedes reproducir datos de edición en el AR Live Mode (modo realidad aumentada en directo).

PHOTOGRAPHY (fotografía)

Pulsa el botón R durante una actuación para tomar una foto y guardarla.

31 AR MODE (modo Realidad aumentada)

Portrait (retrato)

¡Toca los iconos para que tu personaje adopte poses chulísimas!

Pulsa el botón R durante una actuación para tomar una foto y guardarla.

1. **Customize (personalizar):** cambia la apariencia del personaje.
2. **Line of Sight (línea de visión):** decide si el personaje mirará o no a la cámara.
3. **Shadow (sombra):** decide si el personaje tendrá sombra o no.
4. **Orientation (orientación):** elige una vista normal o inversa del personaje.
5. **Reset (restablecer):** restablece la posición de la cámara.
6. **Set Pose (establecer pose):** elige una pose, una expresión y la posición de la boca.
7. **Auto-Timer (temporizador):** elige si utilizar o no el temporizador automático. Tienes las opciones OFF (desconectado)/2 seconds (2 segundos)/10 seconds (10 segundos).

32 AR MODE (modo Realidad aumentada)

⑧ **Camera (cámara):** elige la cámara frontal o la cámara trasera.

⑨ **Shutter (obturador) :** haz la foto.

33 RECORDS (estadísticas)

En el menú Records podrás ver información detallada sobre tus estadísticas de juego y configurar tu perfil de jugador.

GENERAL INFO (información general)

Comprueba tu progreso en Rhythm Game, el número de veces que has usado cada personaje, los objetos que has desbloqueado y más información.

INFO BY TRACK (información de canción)

Muestra el grado de superado de cada canción en cada dificultad en Rhythm Game.

TITLE LIST (lista de títulos)

Desbloquearás nuevos títulos a medida que progreses en el juego. Consulta aquí los títulos que has desbloqueado.

34 RECORDS (estadísticas)

MY PROFILE (mi perfil)

Accede a tu perfil de jugador aquí. Puedes intercambiar esta información mediante el modo Ad hoc (pág. 59).

✱ Evita incluir datos personales como tu nombre verdadero, tu dirección o tu número de teléfono.

RECEIVED PROFILES (perfiles recibidos)

Consulta los perfiles recibidos a través del modo Ad hoc. Puedes almacenar hasta un máximo de 50 perfiles. Al llegar a este número, se empezaran a borrar de manera automática —partiendo del más antiguo— en caso de necesitar espacio para otros perfiles.

Pulsa el botón ▣ para mostrar el Edit Menu (menú de edición). Aquí podrás añadir comentarios a los perfiles o bloquearlos para evitar que sean borrados.

35 OTHER (otros)

En este menú podrás editar las opciones de juego y guardar tu progreso en la partida.

Options (opciones)

MUSIC / RHYTHM GAME BUTTON VOLUME / SOUND EFFECTS (música / volumen de los botones del Rhythm Game / efectos de sonido)

Mueve las barras deslizadoras para ajustar la configuración del volumen.

SCRATCH TARGET (superficie a frotar)

Elige sobre qué superficie frotarás: la pantalla táctil, el panel táctil trasero o ambos.

VOCALS WHEN FAILING (voz al fallar)

Aquí puedes elegir si la voz de tu personaje se interrumpirá al fallar una nota. Cuando se elija la opción “Sung” (cantado), tu personaje continuará cantando pase lo que pase.

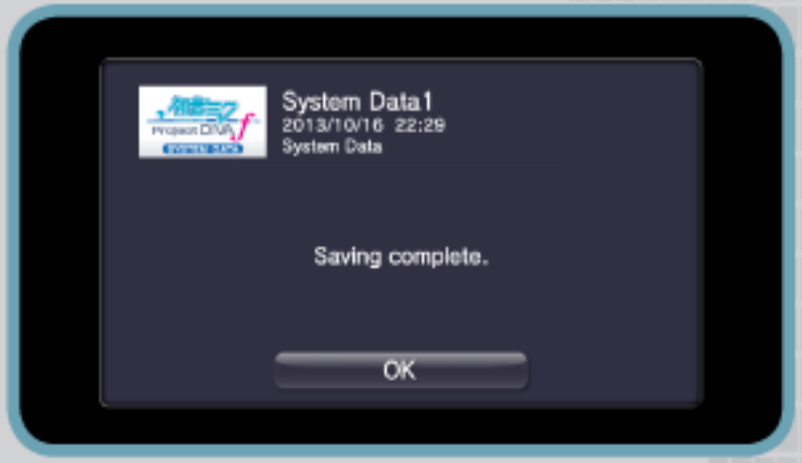
36 OTHER (otros)

AUTOSAVE (guardado automático)

Activa (ON) o desactiva (OFF) la opción de guardado automático.

SAVE (guardar)

Esta opción guarda la partida manualmente. Elige un espacio para guardar y selecciona “Yes” (Sí) en el mensaje de confirmación para guardar tu progreso. Hay tres espacios de guardado.



RETURN TO TITLE (volver a la pantalla del título)

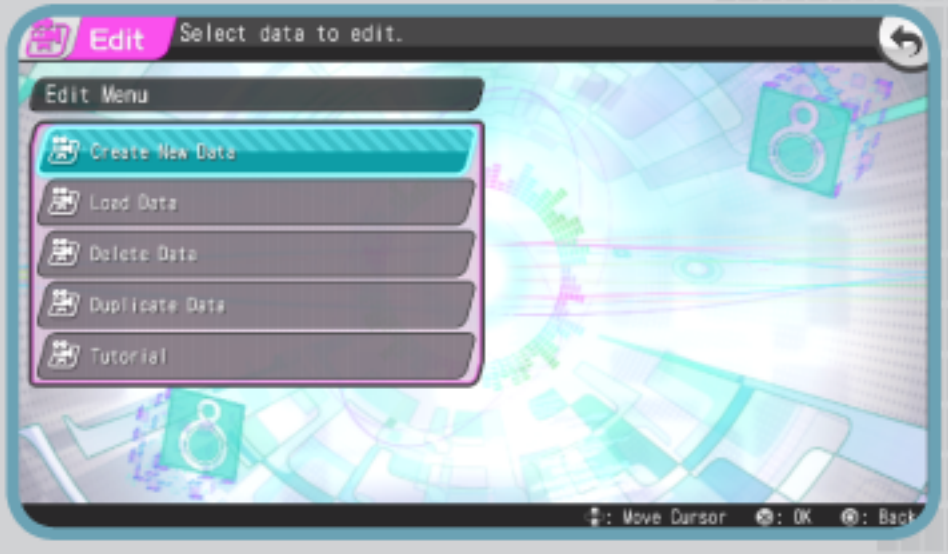
Esta opción te devolverá a la pantalla del título.

—Precaución al guardar datos—

- Cuando el guardado automático esté activado, si guardas manualmente los datos en un espacio diferente, el guardado automático se realizará en ese espacio a partir de ese momento.
- Si el guardado automático está desactivado, perderás el progreso no guardado al volver a la pantalla del título.
- Se guardarán datos de sistema automáticamente al salir de Edit Mode (modo edición). Sin embargo, tendrás que guardar manualmente los datos de edición que hayas creado (pág. 37).

37 EDIT MODE (modo edición)

Realiza tus propios vídeos y datos del Rhythm Game en el modo edición.



Edit Menu (menú edición)

CREATE NEW DATA (crear nuevos datos)

Crea un nuevo Rhythm Game o vídeo.

LOAD DATA (cargar datos)

Carga o edita datos.

DELETE DATA (borrar datos)

Borrar datos.

DUPLICATE DATA (duplicar)

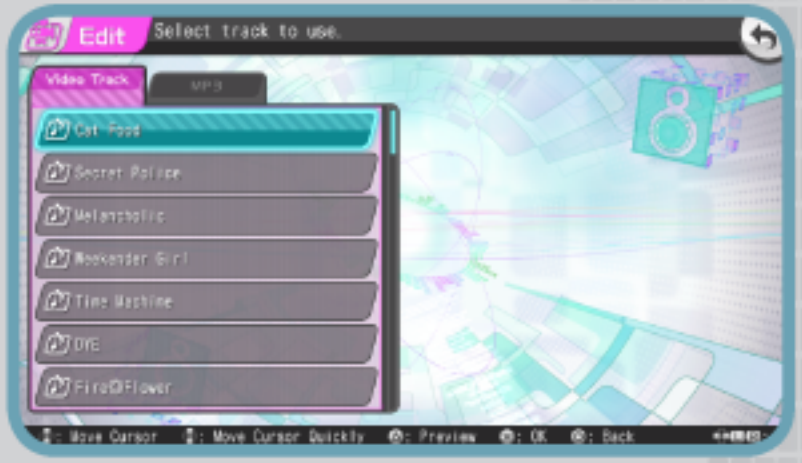
Copiar datos de edición.

TUTORIAL

Mira el tutorial sobre edición.

38 EDIT MODE (modo edición)

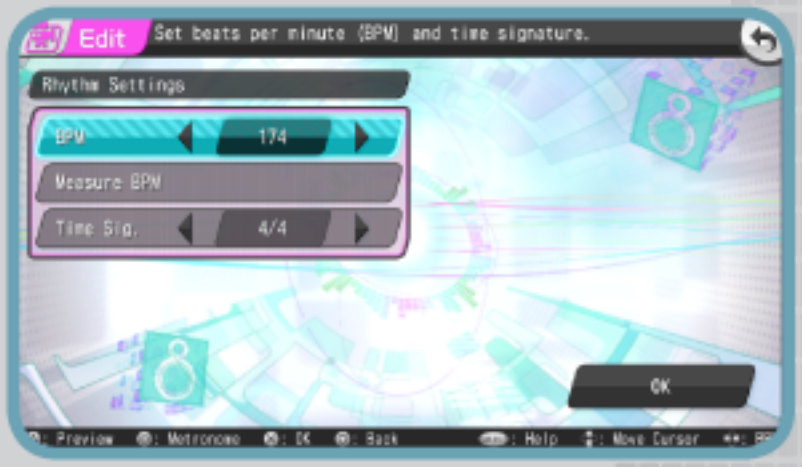
Your First Edit (tu primera edición)



1) SELECCIONA “CREATE NEW DATA” (crear nuevos datos)

2) ELIGE LA CANCIÓN QUE QUIERAS EDITAR

Puedes elegir las canciones del juego o los archivos MP3 guardados en tu tarjeta de memoria.



3) SELECCIONA BPM Y TIME SIGNATURE (Compás)

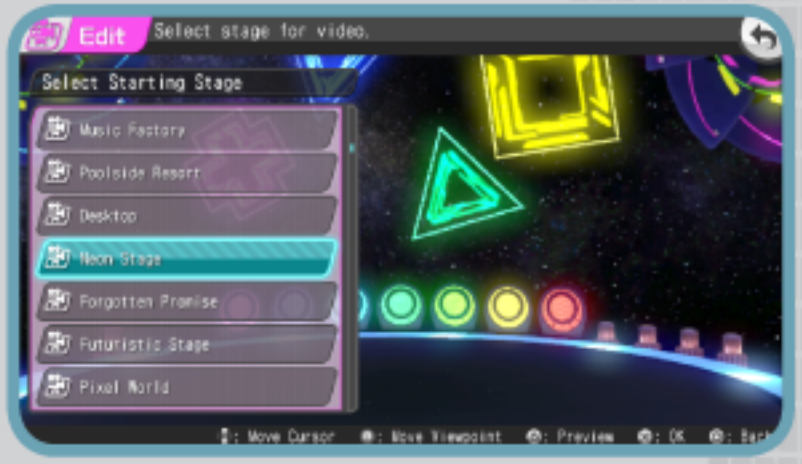
Selecciona el tempo de la canción. Para canciones del juego, el tempo correcto aparecerá como referencia.

- BPM: Beats Per Minute (pulsaciones por minuto) es una medida del tempo de la canción. Si hay 120 pulsaciones por minuto, la velocidad de la canción será de 120 BPM. Cuanto más alto sea el número, más rápidos serán la canción y los iconos de melodía.

39 EDIT MODE (modo edición)

4) SELECCIONA UN ESCENARIO INICIAL

Selecciona el escenario en el que empezará tu canción. Esto puede cambiarse o añadirse más tarde. Pulsa el botón △ para verlo.



5) SELECCIONA COMPONENTES

Selecciona personajes y componentes para usar en tu vídeo. Selecciona "CUSTOMIZE" (Personalizar) y cambia desde EDIT 01 a 03 para elegir a los personajes. Usa "Switch" (cambiar) para elegir a un personaje diferente.

6) EMPIEZA A EDITAR

Con todos los preparativos listos, selecciona "START EDITING" (Comenzar edición) para ponerte manos a la obra.

40 EDIT MODE (modo edición)

Conceptos básicos de edición

La línea de tiempo (eje horizontal) muestra la duración de la canción y las medidas de la canción. Usa el botón hacia la izquierda y el botón hacia la derecha para posicionar la barra sobre la línea de tiempo para fijar un punto de edición o de vista previa. Pulsa el botón △ para ver una parte del vídeo editado. Para verlo completamente selecciona “Watch” (Ver) en “Edit Options” (Opciones de edición). Posiciona la barra donde quieras insertar algo, luego selecciona un baile, fondo para el personaje, marcador para Rhythm Game y más cosas del menú de la izquierda. Usa el botón hacia arriba y el botón hacia abajo para ver las distintas fases y personajes y el botón ✕ para abrir el menú de Change Settings (Cambiar opciones).

41 EDIT MODE (modo edición)

Cuando agregues un “elemento” a tu vídeo, aparecerá una caja o icono en la línea de tiempo.

AJUSTAR OPCIONES DE LÍNEA DE TIEMPO

Para abrir el menú de esa caja o icono, alinea la barra con el extremo izquierdo del icono que has colocado y pulsa el botón ⊗.

BORRAR ELEMENTO

Coloca la barra en el extremo izquierdo del icono y pulsa el botón ▣. Selecciona “Delete” (Borrar) en el “Edit Menu” (menú edición).

COPIAR ELEMENTO

Coloca la barra en el extremo izquierdo del icono y pulsa el botón ▣. Selecciona “Copy” (Copiar) en el “Edit Menu” (menú edición) para duplicar el elemento.

- **Placements (elementos):** se llenará a medida que añadas objetos y personajes.
- **Video:** se llena dependiendo de las herramientas que utilices, como animaciones y transiciones.
- **Símbolo de AR (realidad aumentada):** indica que estos datos de edición pueden usarse en el AR Mode (modo Realidad Aumentada), aunque esta opción quedará desactivada si los datos alcanzan un tamaño excesivo.

42 EDIT MODE (modo edición)

Edit Menu (Menú de edición)

Pulsa el botón ■ en la pantalla principal de edición para mostrar el Edit Menu (consulta la pág. 41 para copiar y borrar).

SET LOOP (opciones de bucle)

Cuando esta opción esté activada (ON), se mostrará una vista preliminar de tu edición en bucle entre los puntos que designes como principio y final.

REGISTER TO PALETTE/EDIT PALETTE (guardar en la paleta/editar paleta)

Selecciona un icono en la línea de tiempo para añadirlo a tu paleta. Las paletas que hayas editado se registrarán en la lista “Preset” (Predeterminada) en cada menú para un acceso más rápido. Las paletas se guardan con los datos de sistema para que puedas usarlas siempre que crees nuevos datos de edición.

43 EDIT MODE (modo edición)

CHANGE BOX COLOR (cambiar color de caja)

Aquí puedes cambiar el color de las cajas (secciones resaltadas de la línea de tiempo) para la cámara, Chance time (momento oportunidad) y otros marcadores de tiempo.

RETURN TO PREVIOUS MARKER/JUMP TO NEXT MARKER (volver al marcador anterior/saltar al siguiente)

Muévete a lo largo de la línea de tiempo según los marcadores establecidos.

44 EDIT MODE (modo edición)

Markers (marcadores)

Usa marcadores para establecer el punto final de las canciones y vídeos y situar referencias en la línea de tiempo.

INSERT MARKERS (insertar marcadores)

Coloca diferentes marcadores de colores en cualquier parte de la línea de tiempo para hacer la edición más fácil. Pueden ser referencias sencillas para cosas como: “Aquí empieza el estribillo” o “Aquí cambia el baile”, etc.

SET TRACK START TIME (definir comienzo)

Define el tiempo de comienzo de la canción. Si defines el tiempo con un número negativo podrás insertar una pausa al principio de la canción.

SET TRACK END TIME (definir final)

Establece el final de la canción usando la línea de tiempo.

45 EDIT MODE (modo edición)

Characters (personajes)

SHOW MODEL/SHADOW (mostrar modelos/sombras)

Mostrar/ocultar personajes y sombras.

CHARACTER POSITION (posición personajes)

Establece la posición del personaje y su movimiento.

Set Starting Position: elige la posición inicial.

Set Ending Position: elige la posición final.

ANIMATION (animación)

Elige una animación de la lista y asígnasela a tu personaje. Después de situarla en la línea de tiempo, selecciona su icono y pulsa el botón ⊗ para editar algunos aspectos.

Play Speed (velocidad): cambiar la velocidad de la animación.

Play Start Time (inicio): cambiar el punto de inicio de la animación.

Transition (transición): activa o desactiva una transición en el punto en que dos animaciones se unen.

Transition Length (duración de la transición): si tienes activada una transición, aquí podrás definir su duración.

46 EDIT MODE (modo edición)

ITEMS (objetos)

Elige un objeto que el personaje sujetará durante el vídeo. Algunos objetos tienen animaciones específicas que pueden desactivar animaciones que habías definido anteriormente.

EXPRESSION/FACIAL EFFECT/LINE OF SIGHT/BLINK (expresión/efectos faciales/línea de visión/pestañeo)

Selecciona la expresión y línea de visión del personaje en esta lista. Elige y combínalas para dar mayor personalidad al personaje.

LEFT HAND/RIGHT HAND (mano izquierda/mano derecha)

Personaliza las manos del personaje con opciones como “Open Hand” (abrir mano), “Peace” (paz) y muchas otras.

LIP MOVEMENT (movimiento de labios)

Define cómo mueve la boca el personaje.

* Puedes definir transiciones para las manos, labios y otras características que hayas animado seleccionándolas en la línea de tiempo y pulsando el botón ⊗.

47 EDIT MODE (modo edición)

Sound Stage (escenario)

Selecciona un escenario para tu vídeo de entre los de la lista. Si quieres definir más de un escenario, ten cuidado de no exceder tu capacidad de vídeo.

Camera (cámara)

En esta línea puedes definir cómo se mueve la cámara en el vídeo. Hay algunas opciones predeterminadas entre las que elegir, y puedes especificar el ángulo de la cámara y su posición en “Change Settings” (Cambiar opciones). Añade una Key (leyenda) para cambiar los movimientos de la cámara.

Edit Key (Editar leyenda): edita las opciones de una leyenda que hayas insertado (puntos de movimiento de la cámara) y haz cambios detallados en el movimiento de la cámara.

Add Key (añadir leyenda): añade una leyenda a una caja (sección marcada de la línea de tiempo) en la cual hayas definido la cámara.

Delete Key (borrar leyenda): selecciona una leyenda y bórrala.

Effects (efectos)

Selecciona corazones, pétalos y otros efectos de la lista para añadir estilo a tu vídeo.

Lyrics (letra)

Añade la letra a la canción. Selecciona una posición para introducir la letra y pulsa el botón ⊗ para definir cuanto tiempo se muestran.

Rhythm (ritmo)

Cambia el tempo y el compás (pág. 38). Si el tempo cambia a mitad de canción, podrás ajustarlo aquí.

49 EDIT MODE (modo edición)

Targets (objetivos)

INSERT TARGETS (insertar objetivos)

Selecciona el tiempo en que aparecen los objetivos.

Normal Input (introducción normal): sitúa los objetivos manualmente. Mueve la línea de tiempo a la posición deseada y pulsa el botón correspondiente. Para añadir objetivos dobles (representados por flechas), pulsa el botón de acción y su correspondiente botón de dirección. Para objetivos largos (representados con el icono de la barra), mantén pulsado el botón de acción correspondiente y usa el botón hacia la izquierda y el botón hacia la derecha para definir el punto en el que soltar.

Triplet Input (introducción triple): sitúa los objetivos triples. Te permitirá comprimir tres objetivos en una negra o una corchea.

Real Time Input (introducción en tiempo real): sitúa los objetivos a la vez que la música, como si estuvieras jugando al juego.

POSITION TARGETS (posición de objetivos)

Elige en que parte de la pantalla aparecerán los objetivos. Elige de una lista de objetivos predeterminados o introduce los objetivos manualmente usando “Normal input”.

Normal Input: Usa la barra para elegir un objetivo y pulsa el botón ⊗ para seleccionarlo. Pulsa los botones de dirección para mover el objetivo y ajusta la dirección del objetivo con el joystick izquierdo. Pulsa el botón ⊗ para definir los cambios.

50 EDIT MODE (modo edición)

Chance Time (momento oportunidad)

Crea un Chance Time moviendo la barra al punto de inicio y selecciona “Set Chance Time” (establecer momento oportunidad). A continuación mueve la barra al punto final del Chance Time. Se colocará un Chance Target (objetivo de oportunidad) automáticamente.

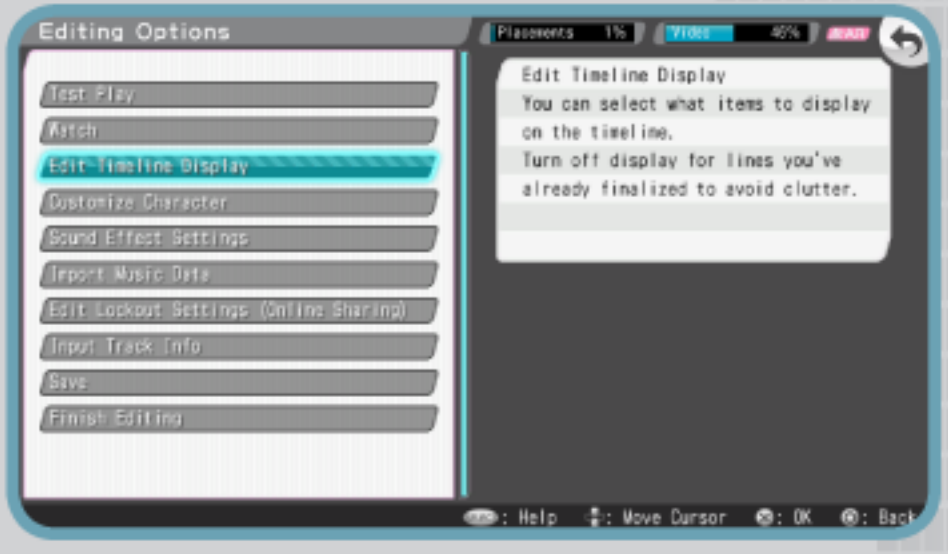
✱ Ten en cuenta que no podrás añadir Bonus Events (Eventos de bonificación) en el Edit mode.

Technical Zone (zonas técnicas)

Al igual que en Chance Time, mueve la barra al punto de inicio en la línea del tiempo y selecciona “Set Technical Zone” (establecer zona técnica). Luego mueve la barra al punto deseado para establecer su punto final.

51 EDIT MODE (modo edición)

Edit Options (opciones de edición)



Pulsa START en el menú de edición para mostrar las siguientes opciones:

TEST PLAY (probar)

Prueba cómo funcionan tus datos de edición recién creados en un Rhythm Game.

WATCH (ver)

Visualiza tus datos como un vídeo.

✱ Para mostrar el tiempo/ritmo durante “Test play” y “Watch” pulsa el botón SELECT.

EDIT TIMELINE DISPLAY (editar apariencia de la línea de tiempo)

Muestra/oculta las líneas de edición en la línea de tiempo. Ocultar menús que no estás utilizando hace la navegación más sencilla.

52 EDIT MODE (modo edición)

CUSTOMIZE CHARACTER (personalizar personaje)

Cambia los componentes del personaje (pág. 39). También puedes elegir si mostrar o no cada personaje con su tamaño real.

SOUND EFFECT SETTINGS (opciones de efectos de sonido)

Cambia el sonido para los botones y objetivos de frotado.

IMPORT MUSIC DATA (importar música)

Importa canciones para usar en la edición en la que estás trabajando. Con esta función puedes copiar elementos Rhythm, Target, Chance Time y Technical Zone de otros datos de edición que hayas descargado. ¡Puede ser una forma rápida de empezar un nuevo proyecto!

53 EDIT MODE (modo edición)

EDIT LOCKOUT SETTINGS (ONLINE SHARING) (editar opciones de bloqueo (compartir online))

Selecciona las opciones de bloqueo para tus datos de edición y añade una contraseña para protegerlos. Este "bloqueo" tendrá efecto cuando subas datos protegidos por contraseña (pág. 56): cualquiera que quiera editarlos necesitará introducir la contraseña.

INPUT TRACK INFORMATION (añadir información de canción)

Introduce el nombre de la canción, autor y otros comentarios. También puedes definir el nivel de dificultad recomendado usando los botones de dirección (la canción no cambiará).

54 EDIT MODE (modo edición)

SAVE (guardar)

Guarda los datos de edición. Los datos de edición no se guardan automáticamente. Los cambios se perderán si sales del modo edición o abres una edición diferente sin guardar.

FINISH EDITING (terminar la edición)

Completa la edición actual y vuelve al “Edit Menu” (menú Edición). Si quieres guardar los datos, hazlo antes de seleccionar esta opción o perderás todos tus cambios.

55 NETWORK (Red)

Comparte datos de edición y perfiles a través de PlayStation®Network o el modo Ad hoc.

✱ Los perfiles solo pueden compartirse a través del modo Ad hoc.

SOBRE EL MODO EN RED

Antes de usar el modo Network (Red) para compartir datos de edición necesitarás una conexión a Internet y una cuenta Sony Entertainment Network.

Visita http://es.playstation.com/psvita/ para más información.

Ten en cuenta que el servicio del modo Network podría cancelarse sin previo aviso.

Compartir datos

Sube y publica tus datos de edición. También puedes buscar y descargar datos de edición publicados por otros usuarios.

YOUR DATA (tus datos)

Sube datos de edición que hayas creado al servidor de la red. Aquí también podrás ver cuántas veces ha sido descargado. Selecciona “Refresh” (actualizar) para ver tu estado más reciente.

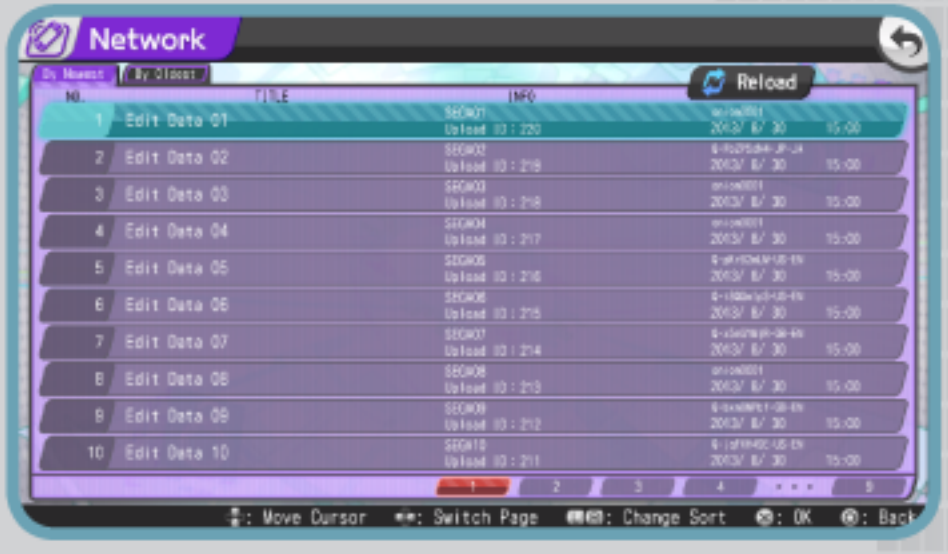
DATA SEARCH (buscar datos)

Busca utilizando el teclado que aparece en pantalla e introduce un ID online o selecciona a alguien de tu lista de amigos. Cualquier dato subido por este usuario aparecerá disponible para descargar.

57 NETWORK (Red)

ONLINE DATA LIST (Lista de datos online)

Una lista de todos los datos de edición subidos por usuarios. Puedes descargar datos de edición de esta lista.



Online Data List (Lista de datos online)

SAVE EDIT DATA (guardar datos de edición)

Elige los datos que quieras de la lista y descárgalos. Selecciona “Save Edit Data” y elige un espacio de guardado. Si seleccionas un espacio en el que haya datos, esos datos de edición se sobrescribirán.

PLAY EDIT DATA (reproducir datos)

En el Home Menu (menú principal), selecciona “Rhythm Game” ➔ “Edit Play” (p.11). Los datos compatibles con el modo AR Live (realidad aumentada en directo) también podrán reproducirse en AR Live (realidad aumentada en directo) (pág. 30).

Add to Favorites (añadir a favoritos)

Los datos de edición descargados de internet pueden ser añadidos a tus favoritos en Edit Play (Juego editado). Si añades datos de edición a tus favoritos en Edit Play, el contador de favoritos de su creador aumentará la próxima vez que te conectes a Internet.

PRECAUCIÓN AL VOLVER A SUBIR DATOS DE EDICIÓN

Los datos de edición descargados de Internet o a través del modo Ad hoc pueden volver a subirse a PlayStation®Network. Si vuelves a subir datos de edición que no han sido modificados aparecerán marcados en las listas como “Re-upload”. Cuando alguien añada a sus favoritos los datos de edición “Re-upload” que hayas subido, el contador de “Favorite” (favoritos) del autor original se incrementará.

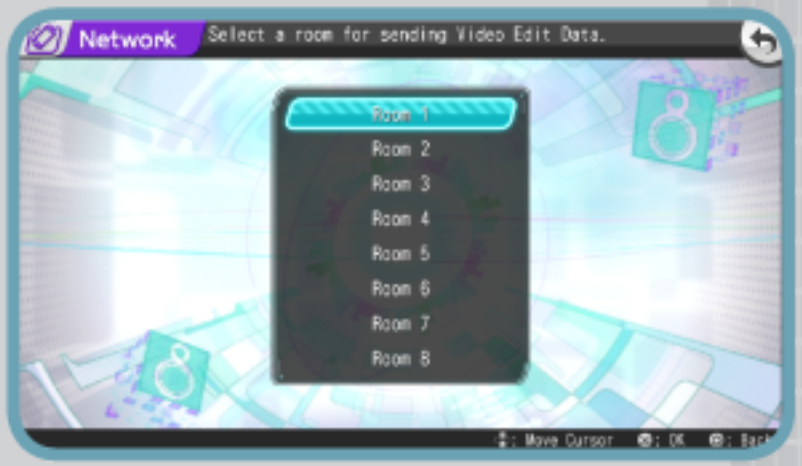
59 NETWORK (Red)

Modo Ad hoc

Usa el modo Ad hoc para compartir datos de edición y perfiles.

SEND EDIT DATA (enviar datos de edición)

Para enviar datos de edición, carga los datos que deseas enviar y elige una sala. Elige el nombre de la persona a la que deseas enviarlos.



RECEIVE EDIT DATA (recibir datos de edición)

Para recibir datos de edición, elige la sala en la que se encuentra la persona que los envía. Una vez estés conectado, se mostrará un menú. Si deseas guardarlos, elige “Save Edit Data” (guardar datos de edición) y un espacio donde guardarlos.

SEND PROFILE (enviar perfiles)

Envía tu perfil. Elige una sala, encuentra el nombre de un usuario que conozcas y selecciónalo.

RECEIVE PROFILE (perfiles recibidos)

Recibe un perfil. Elige una sala, confirma el nombre de la persona que lo envía y entra. Al recibir el perfil del otro usuario, el tuyo será enviado automáticamente.

Precaución

Al intercambiar perfiles, el usuario que selecciona “Receive” (recibir) también enviará su perfil. No hay ningún método que permita recibir o enviar solamente. Por favor, no des información personal. Consulta “Records” (estadísticas, pág. 34) para más información sobre los perfiles.

61 CONTENIDO ADICIONAL

Puede que haya contenido adicional para este juego en PlayStation®Store. ¡Echa un vistazo de vez en cuando!

COMPRAS Y DESCARGAS EN PlayStation®Store

En la pantalla de inicio, selecciona “PlayStation®Store” y luego “Juegos” ➔ “contenido adicional” para descargar contenido para este juego.

Para más información sobre el sistema PlayStation®Vita, consulta la guía del usuario (manual online) en http://manuals.playstation.net/document/es/psvita/index.html. Al comprar contenido, asegúrate de leer con atención los detalles sobre PlayStation®Store.

© SEGA

© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro

Todas las otras marcas comerciales son propiedad de sus propietarios respectivos.

Este programa usa tipos de fuente que han sido diseñados y creados especialmente bajo licencia de FONTWORKS Inc. FONTWORKS y los nombres de fuente son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de FONTWORKS Inc.

Los tipos de fuente que aquí aparecen han sido desarrollados exclusivamente por DynaComware.

Libogg-1.2.2

Copyright © 2002, Xiph.org Foundation

La redistribución y el uso en formas fuente y/o binaria, con o sin modificaciones, están permitidas siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

- La redistribución en formato fuente debe reproducir la advertencia de derechos de autor expresada arriba, esta lista de condiciones y el descargo expresado a continuación.

- La redistribución en formato binario debe reproducir la advertencia de derechos de autor expresada arriba, esta lista de condiciones y el descargo expresado a continuación en la documentación y/u otros materiales que se proporcionen junto con la distribución.

- El nombre Xiph.org Foundation o los nombres de sus contribuyentes no deben utilizarse para respaldar o promocionar productos derivados de este programa sin el permiso previo por escrito.

ESTE PROGRAMA SE PROPORCIONA POR LOS POSEEDORES DE LOS DERECHOS DE COPIA Y SUS COLABORADORES Y SE RECHAZA CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA INCLUYENDO, PERO SIN LIMITACIÓN, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD Y ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO EN PARTICULAR. EN NINGÚN CASO LA FUNDACIÓN O SUS COLABORADORES SERÁN RESPONSABLES DE CUALQUIER DAÑO DIRECTO, INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL, EJEMPLAR O CONSECUENTE (INCLUYENDO, PERO SIN LIMITACIÓN LA PROCURACIÓN O SUSTITUCIÓN DE BIENES O SERVICIOS; PÉRDIDA DE USO, DATOS O BENEFICIOS; O INTERRUPCIÓN DE NEGOCIO) CAUSADO SIN EMBARGO Y EN CUALQUIER TEORÍA DE RESPONSABILIDAD, YA SEA EN CONTRATO, RESPONSABILIDAD ESTRICTA O EXTRACONTRACTUAL (INCLUYENDO LA NEGLIGENCIA U OTRAS) EMERGENTES DEL USO DE ESTE PROGRAMA, INCLUSO SI SE ADVIERTE SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS.

libvorbis-1.3.2

Copyright © 2002-2008 Xiph.org Foundation

La redistribución y el uso en formas fuente y/o binaria, con o sin modificaciones, están permitidas siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

- La redistribución en formato fuente debe reproducir la advertencia de derechos de autor expresada arriba, esta lista de condiciones y el descargo expresado a continuación.

- La redistribución en formato binario debe reproducir la advertencia de derechos de autor expresada arriba, esta lista de condiciones y el descargo expresado a continuación en la documentación y/u otros materiales que se proporcionen junto con la distribución.

- El nombre Xiph.org Foundation o los nombres de sus contribuyentes no deben utilizarse para respaldar o promocionar productos derivados de este programa sin el permiso previo por escrito.

ESTE PROGRAMA SE PROPORCIONA POR LOS POSEEDORES DE LOS DERECHOS DE COPIA Y SUS COLABORADORES Y SE RECHAZA CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA INCLUYENDO, PERO SIN LIMITACIÓN, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD Y ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO EN PARTICULAR. EN NINGÚN CASO LA FUNDACIÓN O SUS COLABORADORES SERÁN RESPONSABLES DE CUALQUIER DAÑO DIRECTO, INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL, EJEMPLAR O CONSECUENTE (INCLUYENDO, PERO SIN LIMITACIÓN LA PROCURACIÓN O SUSTITUCIÓN DE BIENES O SERVICIOS; PÉRDIDA DE USO, DATOS O BENEFICIOS; O INTERRUPCIÓN DE NEGOCIO) CAUSADO SIN EMBARGO Y EN CUALQUIER TEORÍA DE RESPONSABILIDAD, YA SEA EN CONTRATO, RESPONSABILIDAD ESTRICTA O EXTRACONTRACTUAL (INCLUYENDO LA NEGLIGENCIA U OTRAS) EMERGENTES DEL USO DE ESTE PROGRAMA, INCLUSO SI SE ADVIERTE SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS.

Para obtener más información
sobre este juego, por favor visite

www.sega.com

⚠ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD / EPILEPSIA / CONVULSIONES

Un pequeño porcentaje de personas puede sufrir ataques de epilepsia o desmayos si se exponen a determinados patrones o destellos de luz. La exposición a determinados patrones o fondos en la pantalla o cuando se juega videojuegos puede provocar ataques de epilepsia o desmayo en dichas personas. Estas condiciones pueden provocar síntomas de epilepsia o de convulsiones no detectados anteriormente en personas que no poseen antecedentes de convulsiones o epilepsia. Si usted o algún miembro de su familia padecen epilepsia o han tenido convulsiones de cualquier tipo, consulte con su médico antes de jugar. Si usted o su hijo experimentan alguno de los siguientes problemas de salud o síntomas.

INTERRUMPA INMEDIATAMENTE el uso y consulte con su médico antes de volver a jugar:

- mareos
- alteración de la visión
- temblores en los ojos o los músculos
- pérdida del conocimiento
- desorientación
- convulsiones
- cualquier movimiento

SÓLO VUELVA A JUGAR BAJO LA AUTORIZACIÓN DE SU MÉDICO.

⚠ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD / EPILEPSIA / CONVULSIONES

USO Y MANEJO DE VIDEOJUEGOS PARA DISMINUIR LA POSIBILIDAD DE SUFRIR CONVULSIONES

- Úselo en un área con buena iluminación y mantenga una distancia segurade la pantalla (pantalla táctil).
- Evite el uso prolongado de la consola PlayStation®Vita.
  Tome un descanso de 15 minutos cada una hora de juego.
- Evite jugar si está cansado o tiene sueño.

Si experimenta alguno de los siguientes síntomas, deje de usar la consola de inmediato: mareos, náuseas o una sensación similar a los mareos por movimiento; molestias o dolor en los ojos, oídos, manos, brazos u otra parte del cuerpo. Si la afección persiste, consulte con un médico.

Este software tiene licencia de uso en el aparato PlayStation®Vita en las Américas. Uso de PlayStation®Network es sujeto a los acuerdos aplicables de usuario y pólizas de privacidad encontrados en:

www.playstation.com

El logotipo de Sony Computer Entertainment es una marca registrada de Sony Corporation. La familia de logotipos de “PlayStation”, “PS”, y el logotipo de PS Vita son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.